

Manuel de l'arbitre

1. Généralités

Le but de ce document est de présenter les missions de l'arbitre afin d'uniformiser les pratiques d'arbitrage lors des tournois MERS.

2. Profil d'arbitre

Bien sûr, il y a différentes façons d'agir en tant qu'arbitre. En règle générale, on distingue deux catégories :

1. L'omniprésent : un arbitre qui (*pense* qu'il) voit tout et qui intervient dès qu'il constate une erreur même si les joueurs n'ont rien remarqué.
2. L'invisible : un arbitre qui n'intervient que s'il est sollicité sauf s'il est témoin d'une faute grave que les joueurs n'auraient pas remarquée.

L'EMA considère que les arbitres sont présents pour rendre le jeu plus fluide et pour arbitrer les différents entre les joueurs. Bien que présents, ils doivent être invisibles pour les joueurs et ne doivent normalement pas intervenir au cours du jeu. Bien que l'obstruction ou l'anti-jeu (triche) ne doivent pas rester impunis bien évidemment, un arbitre ne doit intervenir que s'il a été sollicité.

De plus, être arbitre ne signifie pas simplement appliquer strictement les règles – un arbitre est aussi capable d'expliquer les motifs ou les raisons de son jugement d'une manière qui sera acceptée par tous les joueurs impliqués. Ceci n'implique pas qu'il doive y avoir une discussion pour chaque décision – mais l'arbitre est en mesure de rendre et d'expliquer un jugement, sans être devancé ou remis en cause.

3. Auto-arbitrage

Dans le Règlement, il est demandé à tous les joueurs de « favoriser l'auto-arbitrage autant que possible ». Bien qu'il y ait des règles, peu importe qu'elles soient énoncées clairement ou « unifiées », il y aura parfois discussion entre les joueurs. Certains ont tendance à interpréter les règles plus strictement que d'autres, à tel point que cela peut devenir gênant. L'arbitre doit être en mesure de gérer ces situations – les joueurs doivent comprendre que ce n'est pas un « esprit fair-play » que de s'obstiner à relever chaque infraction supposée (appelée « erreur insignifiante » dans le Règlement).

4. Les missions de l'arbitre

La mission principale d'un arbitre est de s'assurer qu'un tournoi / une compétition se déroule sans accrocs et que les contestations sont gérées avec un minimum de perturbations pour les autres joueurs. Ce qui signifie qu'il doit vérifier et garder un œil sur certaines choses avant, pendant et après une session.

4.1. Avant une session

L'arbitre doit se trouver autour des tables de sa zone de jeu bien avant pour les vérifier. Il doit s'assurer que rien ne manque ou n'est cassé. Ceci inclut les tuiles, les dés et le matériel permettant de noter les scores.

L'arbitre doit vérifier qu'aucun joueur ne manque sur les tables à sa charge et aussi encourager les joueurs à prendre place bien avant le début de la session, afin que toutes les tables démarrent à l'heure.

4.2. Pendant une session

L'arbitre doit répartir son attention équitablement entre toutes les tables de sa zone durant une session. Cependant, si une ou plusieurs tables ont tendance à générer plus de conflits, il devra se concentrer davantage sur celles-ci, mais pas au point de négliger les autres tables.

L'arbitre devra faire attention à ne pas signaler quoi que ce soit sur les mains ou les tactiques des joueurs. Par exemple, il ne s'arrêtera pas derrière / à côté d'un joueur parce que celui-ci a une bonne main ou du moins une main intéressante.

4.2.1. S'approcher d'une table

L'arbitre doit s'approcher d'une table dès qu'une des situations suivantes se présente :

- Il est sollicité par un ou plusieurs joueurs de cette table.
- Les joueurs à la table sont visiblement en conflit.
- Il sent qu'il y a un certain flottement à la table et qu'il y a besoin de clarifier quelque chose.
- Il est témoin d'anti-jeu (tricherie) ou d'obstruction.

En cas de désaccord entre les joueurs, il est du devoir de l'arbitre d'intervenir et / ou de résoudre ceci, qu'il soit appelé ou non. Ceci peut simplement se régler en clarifiant et / ou en expliquant une règle particulière, mais dans certains cas, il devra prendre une décision qui n'est pas (implicitement) évoquée dans les règles.

Si l'arbitre remarque une erreur comme par exemple un total de scores différent de 0, il devra attendre la fin de la main puis signaler l'erreur à la table et demander à ce qu'elle soit corrigée.

Si les joueurs ne sont pas en conflit et que personne à la table ne semble avoir un quelconque problème, il n'est pas nécessaire de s'approcher. Dans le cas où l'arbitre suspecte qu'il y a un flottement à une table, mais qu'il n'en est pas sûr, il devra simplement demander aux joueurs si tout va bien. Bien évidemment, il doit prendre garde à ne pas interrompre le jeu (sans nécessité).

4.2.2. Comment agir à une table

Quand l'arbitre est amené à s'approcher d'une table, son rôle est soit d'expliquer ou déterminer quel est le problème et si nécessaire prendre une décision. Il devra écouter toutes les parties, poser des questions si nécessaire et enfin prendre sa décision. Il devra s'assurer que tout le monde à la table comprend le problème et la décision prise. Toute communication devra être traduite soit par l'arbitre soit par un interprète si nécessaire.

Bien que l'arbitre doive écouter tous les joueurs, il ne doit pas laisser les choses se transformer en débat ou en pugilat. La gêne occasionnée pour les tables adjacentes devra (à tout moment) être aussi minimale que possible.

Quand une décision a été prise, un joueur peut faire appel, mais l'appel sera géré après la fin de la session en cours.

4.3. Après une session

Après chaque session, l'arbitre doit vérifier que le marquage des scores à chacune de ses tables semble correct. Il ne devra pas vérifier chaque ligne ou case, mais l'addition des scores des joueurs doit être égale à 0 et « uma » (Riichi) et les points de table (MCR) doivent être notés correctement. S'il y a un problème, il devra garder tous les joueurs à la table et / ou si nécessaire les ramener à la table afin de résoudre le problème.

Si pendant la session, l'arbitre a pris une décision qu'il ne lui semble pas conforme aux règles écrites, il devra en informer l'arbitre en chef.

Si pendant la session, l'arbitre a remarqué que certains joueurs ont posé problème ou remarqué d'autres problèmes, il devra également en informer l'arbitre en chef.